

The Cyber Shinobi



SEGA

Cyber Shinobi

Cyber Zeed — the villains who previously tried to destroy the world — are back! Zeed's army is stealing plutonium from the power plants. Their goal is to melt down this planet! All the world's nations joined forces in an attempt to put an end to this chaos. Thousands of troops were sent out. But none of them was successful.

Then Joe Musashi appeared — the grandson of the brave ninja who had defeated Cyber Zeed years ago. Joe's the only one who can use the four types of Ninjutsu — Fire, Tornado, Lightning and Earth Element. He's the only hope! Be Joe Musashi and wipe out Cyber Zeed for good!



Cyber Shinobi

Cyber Zeed — die Schurken, die schon einmal versuchten die Erde zu zerstören — sind zurück! Zeeds Armee stiehlt Plutonium aus Kernkraftwerken, um den gesamten Planeten wegzuschmelzen! Alle Nationen der Welt versuchen gemeinsam diesem Chaos ein Ende zu setzen. Tausende von Truppen werden ausgeschickt. Aber alle kehren erfolglos wieder zurück.

Doch dann erscheint Joe Musashi — der Enkel des mutigen Ninja, der Cyber Zeed vor Jahren besiegte. Joe beherrscht als einziger alle vier Ninjutsu-Kräfte: Feuer, Tornado, Blitze und Naturgewalten. Er ist die einzige Hoffnung! Übernehmen Sie die Rolle von Joe Musashi, und machen Sie Cyber Zeed ein für allemal den Garaus!

Videospelet Cyber Shinobi

Cyber-zeedianerna — skurkarna som en gång tidigare försökte förinta världen — är tillbaka! Zeedianernas armé håller på att stjäla plutonium från kärnkraftverken. Deras plan är att smälta ned hela denna planet! Alla världens nationer har förenat sina styrkor för att försöka sätta stopp på detta kaos. Tusentals trupper skickades ut, men inte en enda lyckades med sitt uppdrag.

Men sen kom Joe Musashi — sonsonen till den modiga ninja som lyckades besegra cyber-zeedianerna många år sedan. Joe är den enda som kan utnyttja de fyra olika typerna av ninjutsu, ninjornas magiska krafter — elden, orkanen, blixten och jordelementet. Han är jordens enda hopp! Be Joe Musashi om hjälp och utplåna cyper-zeedianerna till sista man en gång för alla!

Take Control!

Cyber Shinobi is a 1-player game using Control Pad 1 only. For best game play, learn how to use your Control Pad before you start.

Control Pad Buttons

① Directional Button (D-Button)

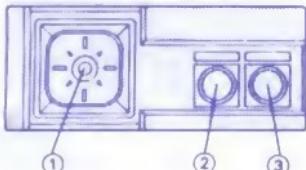
- Press left or right to move Joe in those directions.
- Press down to duck.
- Press (,) to walk while crouching.

② Button 1

- Press to start the game.
- Press to attack with the sword.

③ Button 2

- Press to start the game.
- Press to jump.



Spielsteuerung

Cyber Shinobi ist ein 1-Personen-Spiel, das nur mit Steuerpult 1 gespielt wird. Machen Sie sich vor dem Spielstart mit den Funktionen der Steuerpulttasten vertraut.

Steuerpulttasten

① Richtungstaste (Taste D)

- Drücken Sie diese Taste nach links oder rechts, um Joe in die gewünschte Richtung zu steuern.
- Drücken Sie diese Taste nach unten, damit sich Joe duckt.
- Drücken Sie die Taste (,) zum Laufen in niedergeduckter Haltung.

② Taste 1

- Drücken Sie diese Taste, um das Spiel zu starten.
- Drücken Sie diese Taste, um mit dem Schwert anzugreifen.

③ Taste 2

- Drücken Sie diese Taste, um das Spiel zu starten.
- Drücken Sie diese Taste, um hochzuspringen.

Ta ledningen!

Videospelet Cyber Shinobi är ett videospel med en spelare som styrs med kontrollen 1. Lär dig att använda kontrollen 1 innan du börjar spela spelet för att nå bästa möjliga spelresultat.

Reglagen på styrläppen

① Styrkulan D (riktkulan)

- Vicka styrkulan D åt vänster eller höger för att flytta Joe åt vänster/höger.
- Vicka styrkulan nedåt för att få Joe att ducka.
- Vicka styrkulan i pilarnas (,) riktning för att få Joe att krypa.

② Knappen 1

- Tryck på denna knapp för att börja spela spelet.
- Tryck på denna knapp för att anfalla med svärdet.

③ Knappen 2

- Tryck på denna knapp för att börja spela spelet.
- Tryck på denna knapp för att hoppa.

Learn Your Shinobi Moves!

- Using special weapons (See Shots.)
Press the D-Button up + Button 1.
- High jump
Press the D-Button (,) + Button 2.
- Low Kick
Press the D-Button down (, ,) + Button 1.
- Using Ninjutsu
Press Button 1 and 2 simultaneously.

Lernen Sie die Shinobi-Bewegungen!

- Verwendung der Waffen (siehe Abschnitt "Schüsse")
Drücken Sie die Richtungstaste nach oben + Taste 1.
- Hochspringen
Drücken Sie die Richtungstaste (,) + Taste 2.
- Tiefer Tritt
Drücken Sie die Richtungstaste (, ,) + Taste 1.
- Ninjutsu-Kräfte
Drücken Sie die Taste 1 und 2 gleichzeitig.

Lär dig shinobi-rörelserna!

- Med specialvapen (vi härvisar till avsnittet Skott).
Vicka styrkulan D uppåt och tryck på knappen 1.
- Höga hopp
Vicka styrkulan D uppåt i pilarnas (,) riktning och tryck på knappen 2.
- Låg spark
Vicka styrkulan D nedåt i pilarnas (, ,) riktning och tryck på knappen 1.
- Genom att utnyttja ninjutsu, ninjornas magiska krafter
Tryck samtidigt in knapparna 1 och 2.

Getting Started

Insert the game cartridge into the Master System. Turn the power on. After the introduction, the Title screen appears. (Or press Button 1 or 2 to skip the introduction.) At the Title screen press Button 1 or 2 to start.

The Round Information screen appears before each round.

- 1 Round Boss
- 2 Round Boss's Weak Point
- 3 The number of lives (chances) you have to get through the round.

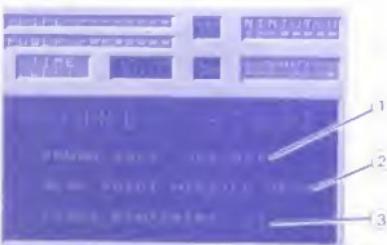


Vorbereitung

Stecken Sie die Spielkassette in das Master System. Schalten Sie die Netzversorgung ein. Nach der Einleitung erscheint der Titelbildschirm. (Oder drücken Sie die Taste 1 oder 2, um die Einleitung zu überspringen.) Drücken Sie nach Erscheinen des Titelbildschirms die Taste 1 oder 2, um das Spiel zu starten.

Vor jeder Spielrunde erscheint der Runden-Informationsbildschirm (ROUND).

- 1 Runder Boss
- 2 Schwacher Punkt des runden Bosses
- 3 Die Anzahl der Leben (Chancen), die Sie haben, um die jeweilige Runde zu beenden.



Spelstart

Skjut in spelkassetten i huvudenheten. Slå på strömmen. Först visas presentationsscenerna och därefter rubrikscenern (eller tryck på knappen 1 eller 2 för att hoppa över presentationen). Tryck på knappen 1 eller 2, när rubrikscenern visas på bildskärmen, för att börja spela spelet.

Menyn ROUND för en spelomgång visas före start av varje spelomgång.

- 1 Bossen i den spelomgången — ROUND BOSS
- 2 Bossens svaga punkt — WEAK POINT
- 3 Antalet återstående liv (chanser) — LIVES REMAINING — du har att klara av den spelomgången.

What Your Screens Show

- 1 **Life Gauge** shows how much life (power) you have left. Every time you are attacked you lose one red unit. When the gauge becomes empty you lose one life (chance) to complete the round. You return to the game with a full Life Gauge but the timer starts from where you left off.
- 2 **Power Gauge** shows the amount of damage the ninja sword can inflict on the enemies. The more red units you have, the more powerful the sword is.
- 3 **Timer** shows how much time you have left to clear the round. When the timer reaches zero, you lose one life (chance) to clear a round. You then return to the very beginning of the round.
- 4 **Ninjutsu Gauge** shows which ninjutsu you can use. (See Ninjutsu.)
- 5 **Shot Gauge** shows which shot (weapon) you can use. (See Shots.)



Bildschirmanzeigen

- 1 **Lebensmesser:** Zeigt an, wieviel Leben (Kraft) noch in Ihrem Körper steckt. Jedesmal, wenn Sie angegriffen werden, verlieren Sie eine rote Einheit. Ist der Lebensmesser leer, verlieren Sie ein Leben bzw. eine Chance die Runde zu beenden. Anschließend setzen Sie das Spiel wieder mit einem vollen Lebensmesser fort, jedoch zählt der Zeitzähler von dem Wert an weiter, an dem das Spiel unterbrochen wurde.
- 2 **Kraftmesser:** Zeigt die Vernichtungskraft, die das Ninja-Schwert dem Feind gegenüber besitzt, an. Je mehr rote Einheiten Sie haben, desto schlagkräftiger ist Ihr Schwert.
- 3 **Zeitzähler:** Zeigt an, wieviel Zeit Ihnen noch zur Beendung der jeweiligen Runde bleibt. Wenn der Zeitzähler Null erreicht, verlieren Sie ein Leben bzw. eine Chance die Runde zu beenden. Anschließend müssen Sie die betreffende Runde noch einmal von Anfang an durchlaufen.
- 4 **Ninjutsu-Messer:** Zeigt an, welche Ninjutsu-Kraft Sie verwenden können (siehe Abschnitt "Ninjutsu").
- 5 **Schußmesser:** Zeigt an, wieviele Schüsse (Waffen) Sie verwenden können (siehe Abschnitt "Schüsse").

Det som visas på bildskärmen

- 1 **Livsmätaren LIFE** visar hur mycket livsstyrka du har kvar. Du förlorar en röd enhet varje gång du blir anfallen. Du har förlorat ett liv (en chans) för att avsluta den spelomgången så fort livsmätaren blir tom. Du återvänder till spelet med full livsmätare, men tiduret fortsätter nedräkningen från det ögonblick du avbröt spelet.
- 2 **Styrkemätaren POWER** visar hur mycket skador ett ninjasvärd vållar fiender. Ju högre antal röda enheter du får, desto kraftfullare blir svärdet.
- 3 **Tiduret** visar hur mycket tid du har kvar att klara av den spelomgången. Du förlorar ett liv (en chans) att klara av spelomgången i fråga så fort tiduret nollställs till noll. Efter det börjar du om igen från den spelomgångens början.
- 4 **Mätaren NINJUTSU (för ninjornas magiska kraft)** visar den ninjutsu du för tillfället använder (vi hänvisar till avsnittet Ninjornas magiska krafter — NINJUTSU).
- 5 **Skottmätaren SHOT** visar vapnet du använder (vi hänvisar till avsnittet Skott).

Items

Break open item boxes to pick up the following items.

- ① **Life** Gives you life. When the life gauge is full, picking this up earns an extra life (chance) to complete the round.
- ② **Ninjutsu** Enables you to use ninjutsu. (See Ninjutsu.)
- ③ **Power** Makes your Ninja sword more powerful.
- ④ **Shot** You can use a different type of weapon. (See Shots.)



Gegenstände

Brechen Sie den Kasten auf, und nehmen folgende Gegenständen heraus:

- ① **LIFE** Gibt Ihnen Leben. Wenn der Lebensmesser voll ist, verleiht Ihnen dieser Gegenstand ein zusätzliches Leben bzw. eine Chance die jeweilige Runde zu beenden.
- ② **NINJUTSU** Ermöglicht den Einsatz der Ninjutsu-Kräfte (siehe Abschnitt "Ninjutsu").
- ③ **POWER** Steigert die Schlagkraft Ihres Ninja-Schwertes.
- ④ **SHOT** Sie können verschiedene Waffentypen verwenden (siehe Abschnitt "Schüsse").



Hjälpmedel i lyckokistor

Bryt upp lyckokistorna för att plocka upp olika hjälpmedel.

- ① **Extra liv L** ger dig ett extra liv. Om du plockar upp detta hjälpmedel, när livsmätaren LIFE är full, får du ett extra liv (en chans till) att klara av spelomgången.
- ② **Ninjornas magiska kraft N** tillåter dig att utnytta ninjutsu (vi hänvisar till avsnittet Ninjornas magiska krafter — NINJUTSU).
- ③ **Styrka P** gör ditt svärd kraftfullare.
- ④ **Skott S** gör det möjligt för dig att använda olika slags vapen (vi hänvisar till avsnittet Skott).



Ninjutsu

The type of Ninjutsu you can use is determined by the number of red units on the Ninjutsu Gauge. If you wait until your gauge fills up, you can start by using the most powerful Ninjutsu.

- 1 Fire (Requires 1 or 2 red units.)
- 2 Tornado (Requires 4 red units.)
- 3 Lightning (Requires 6 red units.)
- 4 Earth Element (Requires 8 red units.)



16

Ninjutsu

Die Anzahl der roten Einheiten an Ihrem Ninjutsu-Messer bestimmt, welche Ninjutsu-Kraft Sie einsetzen können. Wenn Sie warten, bis Ihr Ninjutsu-Messer voll ist, können Sie gleich mit der stärksten Ninjutsu-Kraft anfangen.

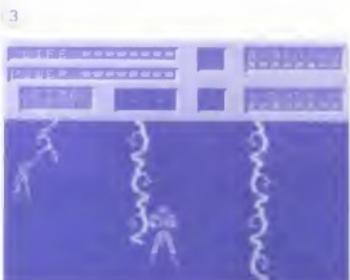
- 1 Feuer (1 oder 2 rote Einheiten notwendig)
- 2 Tornado (4 rote Einheiten notwendig)
- 3 Blitz (6 rote Einheiten notwendig)
- 4 Naturgewalt (8 rote Einheiten notwendig)



Ninjornas magiska krafter — NINJUTSU

Antalet röda enheter på mätaren NINJUTSU bestämmer den magiska kraft du kan utnyttja. Du kan ta den allra mäktigaste ninjutsu till hjälp om du väntar tills mätaren har blivit full.

- 1 Elden (kräver en eller två röda enheter).
- 2 Orkanen (kräver fyra röda enheter).
- 3 Blixten (kräver sex röda enheter).
- 4 Jordlementet (kräver åtta röda enheter).



Shots

- 1 **Shuriken Launcher** Useful to attack enemies that can fly.
- 2 **Laser Vulcan** When you hold down Button 1, you can shoot continuously.
- 3 **Super Grenade** You can destroy several enemies at a time with this.

Schüsse

- 1 **Shuriken-Kanone:** Diese Waffe ist nützlich zur Verteidigung gegen fliegende Feinde.
- 2 **Laser-Vulkan:** Halten Sie die Taste 1 gedrückt, um das Dauerfeuer dieser Waffe zu nutzen.
- 3 **Super-Granate:** Mit diesem Geschoß können Sie mehrere Feinde auf einmal vernichten.

Skott

- 1 **Raketkastaren Shuriken:** Ett nyttigt vapen för att anfalla flygande fiender.
- 2 **Laservapnet Vulcan:** Du kan skjuta utan avbrott genom att hålla knappen 1 intryckt.
- 3 **Supergranaten:** Tack vare detta vapen kan du utplåna fler fiender på en och samma gång.



Game Over and Continue

The Game Over screen appears when you run out of lives (chances) to complete a round. This screen shows the high score and your score. To continue from the beginning of the round you left off, select Continue with the D-Button and press Button 1 or 2. You can continue the game until you complete the entire game. To start a new game, select End and press Button 1 or 2.



Spielende und -fortsetzung

Der Spielende-Bildschirm (GAME OVER) erscheint, wenn Sie keine Leben (Chancen) mehr übrig haben, um die Runde zu beenden. Dieser Bildschirm zeigt den höchsten Punktestand und Ihren Punktestand an. Wählen Sie die Richtungstaste CONTINUE, um das Spiel, von der Stelle an fortzusetzen, wo dieses unterbrochen wurde, und drücken Sie die Taste 1 oder 2. Sie können auf diese Weise bis zum Ende des Spiels weiterspielen. Wählen Sie END, und drücken Sie die Taste 1 oder 2, wenn Sie ein neues Spiel starten möchten.

Spelet är slut — GAME OVER, och fortsatt spel — CONTINUE

Menyn GAME OVER visas så fort du har förlorat alla dina liv (chanser) för att avsluta den spelomgången. Denna meny visar de högsta antalet poäng HIGH SCORE, som kan fås, och dina poäng SCORE. Vicka styrkulan D åt lämpligt håll och tryck på knappen 1 eller 2 för att välja ordet CONTINUE och fortsätta spelet från början av den spelomgång där spelet avbröts. Du kan fortsätta spelet tills du spelat färdigt. Välj ordet END och tryck på knappen 1 eller 2 för att börja ett nytt spel.

Scoring

The score screen appears when you clear each round. It shows your score which includes two Bonus scores.

Timer Bonus: The time remaining times 500 points.

Enemy Points: The number of enemies you destroyed times 500 points.

Punktestand

Nach der Beendung jeder Runde erscheint der Spielstand-Bildschirm. Dieser Bildschirm zeigt Ihren Punktestand und zwei Bonuspunktzählungen an.

Zählerbonus: Die noch verbleibende Spielzeit x 500 Punkte.

Feindespunkte: Die Anzahl der vernichteten Feinde x 500 Punkte.

Poängställning

Poängställningen visas efter varje avslutad spelomgång. Den visar dina poäng som också har ökats med två extra poängutdelningar.

Extra poängutdelning för återstående tid — TIMER BONUS: är den återstående tiden gånger 500 poäng.

Extra poängutdelning för antalet besegrade fiender — ENEMY POINTS: är antalet fiender, du har lyckats besegra, gånger 500 poäng.



Rounds

Round 1: Construction Site

Round 2: Harbor

Round 3: Field

Round 4: Jungle

Round 5: Waterfall

Round 6: Enemy Hideout

Runden

Runde 1: Baustelle

Runde 2: Hafen

Runde 3: Flugfeld

Runde 4: Urwald

Runde 5: Wasserfall

Runde 6: Feindliches Versteck

De olika spelomgångarna

Första spelomgången: Byggnad under uppförande

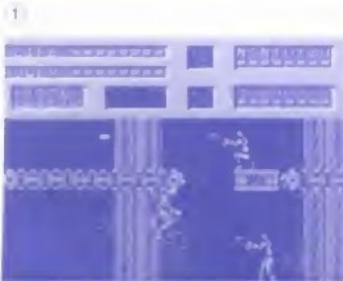
Andra spelomgången: Hamnen

Tredje spelomgången: Fältet

Fjärde spelomgången: Djungeln

Femte spelomgången: Vattenfallet

Sjätte spelomgången: Fiendens gömställe



Helpful Hints

- Learn how all the different enemies move. It'll be easier for you to destroy them.
- Learn to duck and jump. Sometimes that's all you can do to escape getting hurt.
- Watch out for traps!
- The bosses's weak spots are mentioned at the beginning of every round. Remember it.

Nützliche Tips

- Studieren Sie die typischen Bewegungen jedes Feindes. Dies erleichtert deren Vernichtung.
- Üben Sie Duck- und Springbewegungen. In einigen Fällen rettet Sie nur flinkes Wegducken oder ein gekonnter Sprung vor ernsthaften Verletzungen.
- Hüten Sie sich vor Fallen!
- Am Anfang jeder Runde informiert eine Anzeige über die schwachen Punkte des Bosses. Merken Sie sich diese Punkte.

Råd som hjälper dig att vinna

- Lär dig fiendernas rörelser. Då har du större möjligheter att besegra dem.
- Lär dig att ducka och hoppa. Ibland är det det enda du kan göra för att klara dig ur en knipa.
- Akta dig för fällor!
- De olika bossarnas svagheter nämns före varje spelomgång. Kom ihåg dem!

SEGA

Printed in Japan